アタリ

ATARI® 2800™

PAC-MAN®

パックマン

CX 2646



ATARI® 2800™

PAC-MAN*

パックマン*

HERE'S PAC-MAN

We know that millions of people all over the world just love the PAC-MAN arcade game. PAC-MAN has won the hearts of men, women and children everywhere. We also know that PAC-MAN has traditionally been an arcade game. Well, we at ATARI know all about arcade games. After all, we make some of the greatest arcade games in the world, and we know how to bring the same dynamite game play into your home.

Our PAC-MAN has all of the excitement and challenge of the standard arcade game, and you get to play in the comfort and convenience of your own home. This is especially advantageous if you still plan to make an occasional appearance at the arcade to show off your great playing skills. (Little do they know that you've been practicing at home all along.)

Just in case you're new to PAC-MAN, don't worry, it's easy to learn. You'll be a pro in no time at all.

LIFE IN MAZELAND

The object of the game is to keep PAC-MAN happy and healthy in his home of Mazeland. PAC-MAN starts the game with four lives (turns). The longer he survives, the more points you score. You score a point for every video wafer that PAC-MAN eats. You also score points when PAC-MAN eats power pills, vitamins, and ghosts. Everytime PAC-MAN eats all of the video wafers on the maze, he earns an extra life and a new maze full of video wafers.



パックマン
(PAC-MAN)

The following information lists all of PAC-MAN's nutritional needs, which also happen to be your point-scoring objects.

パックマン登場

パックマンはゲームセンターに登場して以来、世界中の何百万人もの人々に愛されています。男性も女性もそして子供達も皆パックマンが大好きです。今までパックマンは自動コインゲームとして楽しまれてきました。いくつもの人気の高い業務用ゲームを生み出してきたアタリはこの分野での専門企業です。今度はそのダイナミックな業務用ＴＶゲームをご家庭で楽しんでいただきたいと思います。

このパックマン・ゲームは、ゲームセンターにあるパックマン同様スリルとチャレンジ性に富み、しかもそれをご家庭でくつろぎながら楽しめます。腕があがったところでゲームセンターへ出かけ、皆をびっくりさせてはいかがでしょう。(家で練習していることは秘密です。)

これまでパックマンを試したことのない方でも心配ご無用、ゲームのルールは簡単、すぐにプロ級になれます。さあ、リラックスして自宅でゆっくりゲームを楽しんでください。

ゲームを始める前にこの説明書をよくお読みください。ゲームについての大切なポイントを見逃さないように。



メイズランド(迷宮)の中で

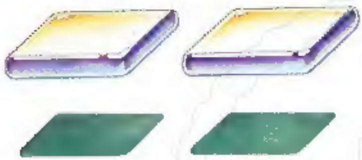
パックマンの住家、メイズランドの中でパックマンを健康で長生きさせることがこのゲームの目的です。パックマンは４度生き返れます。長生きすればするほど得点が増します。パックマンがビデオ·ウエハスを１個食べると１点。またパワーピル(活力錠剤)、ビタミン剤、ゴースト(幽霊)を食べても得点になります。

メイズランドのビデオ・ウエハスを全部食べてしまうともう一回分寿命が延び、新しいメイズランドとそれ一杯分のウエハスがもらえます。

以下は得点の対象となるパックマンの栄養補給の説明です。

Video Wafers

These are the dotted lines on the screen. You maneuver PAC-MAN around the playfield over the video wafers. He automatically eats the video wafers, and they disappear from the maze. You score one point for each video wafer he eats. (To score a point, PAC-MAN must pass directly over the video wafer.)



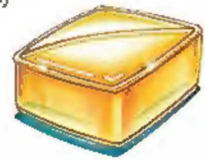
ウエハス
(WAFERS)

Power Pills

Power pills are located in the four corners of the playfield. Each power pill is worth five points. When PAC-MAN eats a power pill, the ghosts become a transparent-blue color.

During this time, PAC-MAN has the super-strength to overcome the ghosts. This is his big chance to chase and gobble down each ghost. Unfortunately, this great power only lasts a few seconds. When the power starts wearing off, the ghosts turn pink and then back to yellow. (Musical notes stop several seconds before ghosts turn back.)

パワーピル
(POWER PILLS)



Vitamins

Vitamins are the two intersecting rectangles in the center of the playfield. They only appear for a few moments and then disappear and reappear. The vitamins are worth 100 points each time PAC-MAN eats them.

Ghosts

The ghosts are the quartet of bad guys chasing PAC-MAN around the maze. If a ghost eats PAC-MAN, you lose a turn (one life). On the other hand, if PAC-MAN eats a ghost, you score points. PAC-MAN can only eat ghosts after eating a power pill. Then he can run around the



おびえるゴースト
(SCARED BLUE GHOSTS)

ビデオ・ウエハス

画面に点線として見えるのがビデオ・ウエハスです。この点線の上を通路にそってパックマンを進めます。パックマンはこの上を通るごとに自動的にビデオ・ウエハスを食べ、点線は消えます。1個食べるごとに1点の得点です。(得点するためには、パックマンがビデオ・ウエハスの真上を通らなければなりません。)

パワーピル(活力錠剤)

画面の四方の角にあるのがパワーピルです。パワーピル1錠で5点になります。パックマンがパワーピルを飲むとゴーストは透き通った青い色に変わります。この間、パックマンはゴーストに打ち勝つ威力を持つので、彼らを追いかけて食べてしまう絶好のチャンスです。ただしこのパワーはほんの数秒しか続きません。パックマンの威力がなくなりはじめると、ゴーストはピンク色に変わりそして元の黄色にもどります。

ビタミン
(VITAMINS)



ビタミン

画面のまん中に長方形が2つ交差して見えるのがビタミンです。数秒ごとに現われたり消えたりします。パックマンがビタミンを飲むと 100点の得点になります。

ゴースト

メイズランドでパックマンを追いかける悪者4人がゴーストです。ゴーストがパックマンを食べるとパックマンは一度死にますが、反対にパックマンがゴーストを食べると得点になります。ゴーストを食べられるのはパックマンがパワーピルを飲んだ後だけです。



ゴースト4人組 ("GHOST QUARTET")

maze eating ghosts. The first ghost is worth 20 points, the second ghost is worth 40 points, the third is worth 80 points, and the fourth is worth 160 points. If the power pill wears off before PAC-MAN eats all the ghosts, he must eat another power pill and start chasing the ghosts again (starting at 20 points again). After PAC-MAN eats a ghost, you only see eyes left on the ghost. But, the ghosts are reincarnated by returning to the big, square chamber in the center of the playfield.

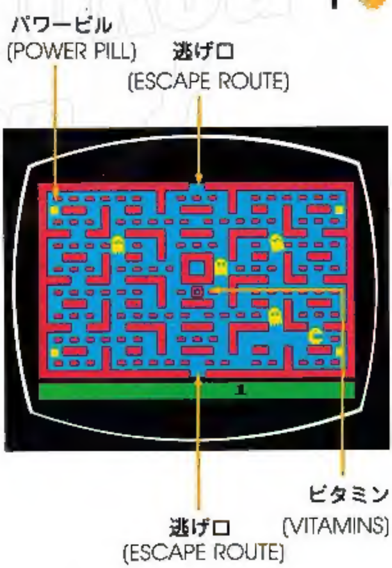
USING THE CONTROLLERS

Use the JOYSTICK control switch with this ATARI Game Cassette. Be sure the controller cables are firmly plugged into the jacks at the front of your Video Computer System™ console. For one-player games, plug the controller into the left controller jack (jack 1). See your owner's manual for further details.

Use the controller to guide PAC-MAN around the maze. Move the joystick in the direction you want PAC-MAN to move. PAC-MAN moves around the area of the maze, but he can use the opening at the top and bottom of the maze as an escape route. (See Figure 1 for escape routes.) Remember that the ghosts can use the same escape routes, and that they may be waiting for PAC-MAN when he reenters the maze. When PAC-MAN escapes through the bottom opening, he reenters through the top. When he escapes through the top, he reenters at the bottom.

The red fire buttons are not used during game play, although they may be used to start a game.

1



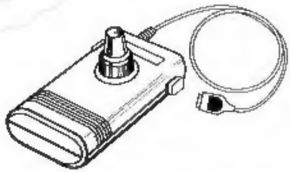
パワーピルを飲むとパックマンはゴーストを食べながらメイズランドをかけ回ります。最初のゴーストは20点、2番目は40点、3番目は80点、そして4番目のゴーストを食べると160点です。ゴーストを4人全員食べてしまう前にパワーピルの威力がなくなってしまうと、パックマンは新たにパワーピルを飲み再びゴーストを追いかけなければなりません。(得点20点からやりなおしです。)パックマンに食べられたゴーストは目だけが残りますが、その部分がプレー・フィールドの中央の大きくて四角い部屋に戻るとゴーストはもとの体を得て生き返ります。

コントローラーの使い方

ジョイスティック(操縦桿)を使ってゲームを行います。コントローラーのコードをコンソール・ユニットの前面にあるジャックにしっかりと差し込んでください。1人でゲームをする時は一番左側のジャック(1)を使います。詳しくは、アタリ・ビデオ・コンピューター・システムの使用説明書をご覧ください。

ジョイスティック(操縦桿)を使って、パックマンを迷路の中でみちびきます。パックマンを進ませたい方向へジョイスティックを動かします。パックマンはメイズランドの中を動き回りますが、逃げ口は上部と下部の2ヵ所しかありません。(図1参照。) ゴーストもこの逃げ口を使えることを忘れないように。パックマンが再びメイズランドに戻ろうとする時、ゴーストが待ち伏せしているかもしれません。パックマンは、下の逃げ口から出たときは上の逃げ口から、また上から逃げたときは下からメイズランドへ戻ります。

赤いボタンはゲームを始める時に使えますが、ゲームの最中には使えません。



2800コントローラー
(2800 CONTROLLER)

CONSOLE CONTROLS

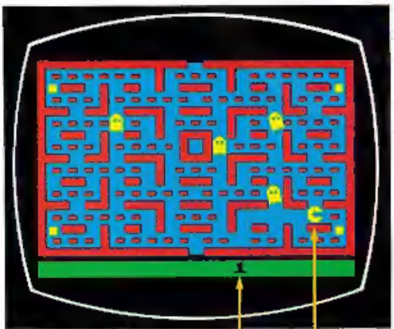
Select Switch

Press SELECT to choose the PAC-MAN game you want to play. The game number appears at the bottom of the screen. One number indicates a one-player game, and two numbers indicate a two-player game (Figures 2 and 3).

Reset Switch

Press RESET to start the game. Once the game begins, your score replaces the game number, and the number of lives you have remaining, represented by colored boxes, appears at the bottom of the screen.

2



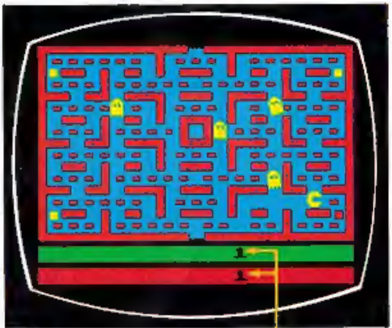
パックマン
(PAC-MAN)

1人のプレーヤーのゲーム番号
(ONE-PLAYER GAME NO.)

Skill Switches

PAC-MAN has two difficulty levels. When the A-EXPERT switch is on, power pills don't last as long and vitamins disappear faster. When the B-NOVICE switch is on, it is easier for PAC-MAN to gobble ghosts and vitamins.

3



2人のプレーヤーのゲーム番号
(TWO-PLAYER GAME NO.)

Note: Always turn the console power switch OFF when inserting or removing an ATARI Game Cassette. This will protect the electronic components and prolong the life of your Video Computer System game.

コンソール・ユニット

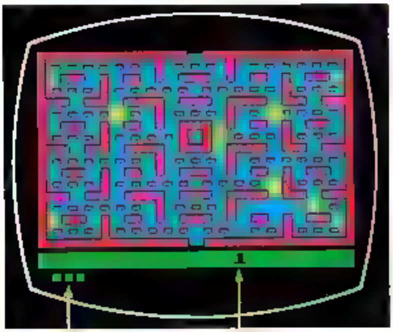
セレクト(選択)スイッチ

セレクト・スイッチ(SELECT)を押して遊びたいゲームを選びます。(ゲームの種類とゲーム番号はゲーム選択表をご覧ください。)ゲーム番号は画面の下方に出ます。プレーヤーが1人の場合番号は1つ、プレーヤーが2人の場合番号は2つ出ます。(図2、3参照。)

リセット(開始・再開)スイッチ

遊びたいゲーム番号を選んだら,リセット・スイッチ(RESET)を押してゲームを始めます。

プレーヤーが1人の場合
(ONE-PLAYER GAME) **4**

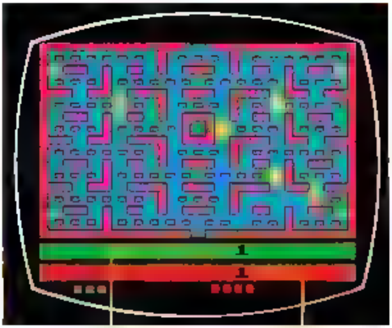


スコア
(SCORE)

パックマンが生き返る数
(LIVES REMAINING)

(コントローラーの赤いボタンを押してゲームを開始することもできます。)ゲームが始まるとゲーム番号が消えて代りにスコアが出ます。また画面の左下方にパックマンがあと何回生きられるか、その数が出ます。プレーヤーが

プレーヤーが2人の場合
(TWO-PLAYER GAME) **5**



左プレーヤーのスコア
(LEFT PLAYER'S SCORE)

右プレーヤーのスコア
(RIGHT PLAYER'S SCORE)

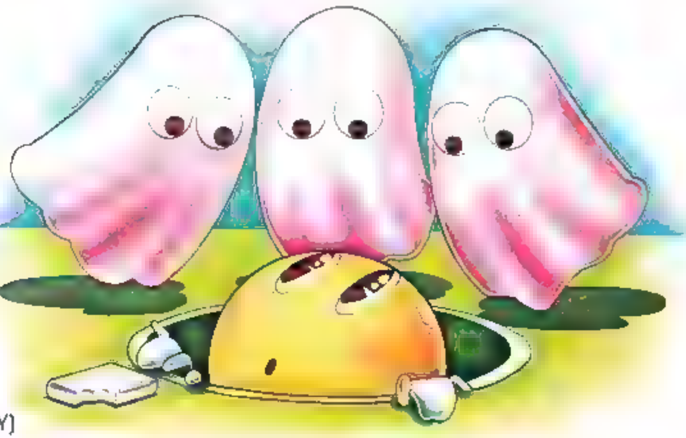
1人の場合と2人の場合が、それぞれ図4と図5に示されています。プレーヤーが2人の場合、左コントローラーを使うプレーヤーからゲームを始めます。

GAME VARIATIONS

PAC-MAN includes eight game variations, each for one or two players. In two-player games, each player has four PAC-MAN lives. Beginning with the left player, players take turns until all PAC-MAN's lives are lost.

Note: Sometimes the ghosts try to hide behind each other, so they appear to be a single ghost chasing PAC-MAN.

SCORING	
VIDEO WAFER	1 POINT
POWER PILL	5 POINTS
VITAMIN	100 POINTS
FIRST GHOST	20 POINTS
SECOND GHOST	40 POINTS
THIRD GHOST	80 POINTS
FOURTH GHOST	160 POINTS



入口
(REENTRY)

スキル(技能)スイッチ
(A-EXPERT/B-NOVICE)

このゲームには技能レベルが2段階あります。スキル・スイッチのA-EXPERTをオンにすると、パワーピルの威力はあまり長持ちせず、ビタミンの出ている時間も短くなります。スイッチをB-NOVICEにすると、パックマンがパワーピルやビタミンを飲みやすくなります。

注意：電子部品を保護し、アタリ・ビデオ・コンピューター・システムTMゲームを長持ちさせるために、アタリ®ゲーム・プログラムTMカセットの差し込み、取りはずしの際はコンソール・パワー（POWER）スイッチを必ずオフ（OFF）にしてください。



ゲーム・バリエーション

パックマンで8種のゲームが楽しめます。どのゲームも1人または2人でプレーできます。2人でプレーする場合、画面に向って左のプレーヤーから始めます。パックマンがゴーストに食べられてしまうまで、2人のプレーヤーが交替でプレーします。

注：ゴーストが他のゴーストに重なってかくれるようにして、パックマンを追いかけることもあります。

スコア	
ビデオ・ウエハス	1点
パワーピル	5点
ビタミン	100点
最初のゴースト	20点
二番目のゴースト	40点
三番目のゴースト	80点
四番目のゴースト	160点

GAME SELECT MATRIX

GAME NUMBER	1	2	3	4	5	6	7	8
SLOW-MOVING PAC-MAN	■	■					■	■
FAST-MOVING PAC-MAN			■	■	■	■		
GHOSTS JOGGING SPEED	■				■			
GHOSTS RUNNING SPEED		■				■		
GHOSTS CRAWL SPEED			■				■	
GHOSTS WALKING SPEED				■				■
CHILDREN'S VERSION			■				■	
CHALLENGE (A-EXPERT)						■		

HELPFUL HINTS

- When all of the ghosts are hiding on top of each other, eat a power pill and then you can gobble all four ghosts in one big bite and score 300 points.

- Use the top and bottom openings in the maze like a tunnel to outsmart the ghosts. Slip in or out of the openings to escape hungry ghosts.

- Before you eat a power pill, stay in the corner close to it so you can tease the ghosts into moving closer to you, thus allowing you to eat more ghosts with one power pill.

- Try to eat as many video wafers as possible before eating a power pill. This will save the power pill until you really need it.

ゲーム選択表

ゲーム番号	1	2	3	4	5	6	7	8
遅いパックマン	■	■					■	■
速いパックマン			■	■	■	■		
ジョギングのゴースト	■				■			
走るゴースト		■				■		
這うゴースト			■				■	
歩くゴースト				■				■
低学年児用			■				■	
チャレンジ（A-EXPERT）						■		

パックマンを長生きさせるヒント

■　４人のゴーストが重なっている時にパワーピルを飲めば、１回で４人全員を食べることができ、300点の得点になります。

■　メイズランドの上下の逃げ道をトンネルのように利用してゴーストをまきます。出たり入ったりしてお腹をすかせたゴーストからうまく逃げましょう。



■　パワーピルを飲む前にできるだけたくさんビデオ・ウエハスを食べ、パワーピルは本当に必要な時のために残しておきましょう。

■　パワーピルを飲む前に角の近くに止っていると、ゴースト達をおびきよせられるので、たくさんのゴーストを食べられるチャンスです。



ATARI® 2800™
PROOF OF PURCHASE/サービス券
PAC-MAN*/パックマン*

アタリ

PAC-MAN*
パックマン*

8 VIDEO GAMES
ビデオ・ゲーム

ATARI

A Warner Communications Company
ATARI, INC. International Division
P.O. Box 427
Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.